
PlayStation
THE KING OF
FIGHTERS '98
©SNK 1998

## ごあいさつ

このたびはプレイステーション専用ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイの前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は大切に保管してください。

★プレイステーション本体の取扱説明書もあわせてお読みください。
★この解説書では、説明のために一部アーケード版の画面写真を使用しております。

## CONTENTS

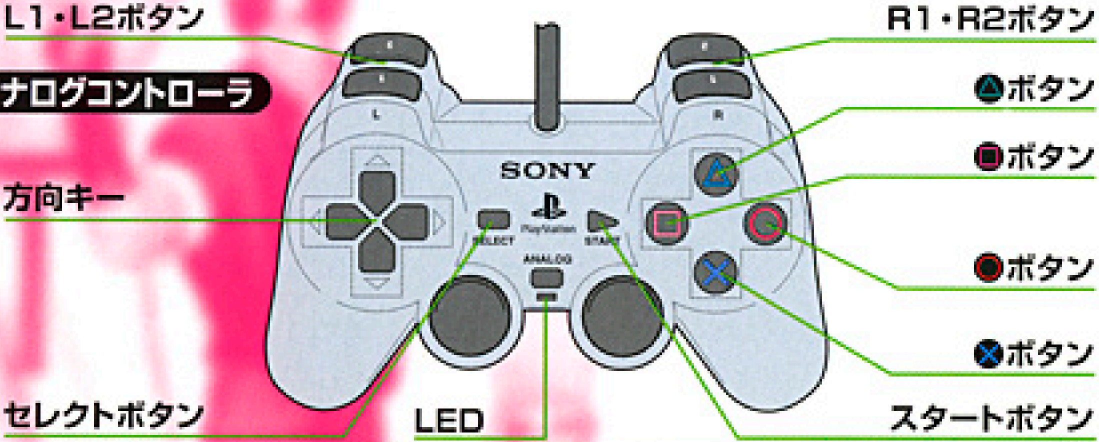




For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応（振動のみ）

# ▶▶コントローラの操作説明▶▶

操作は、アナログコントローラ(デュアルショック)・コントローラ共通です。なお、本ゲームでは、アナログコントローラの振動のみに対応しており、アナログ入力はできません。




| | |
|---|---|
| スタートボタン | ゲームスタート／ポーズ（再度押すと解除）／途中参加 |
| セレクトボタン | 挑発 |
| 方向キー | キャラクターの移動・ジャンプ・しゃがみ・ガード／項目などの選択 |
| ×ボタン | 弱パンチ |
| ○ボタン | 弱キック／選択の決定 |
| □ボタン | 強パンチ |
| △ボタン | 強キック |
| L1・L2ボタン | 使用しません |
| R1・R2ボタン | 使用しません |

**コントローラ**




操作はアナログコントローラ（DUAL SHOCK）と同じです。

※ゲーム中に、スタートボタン＋セレクトボタンでリセットできます。
※アナログコントローラは、LEDの点灯・消灯に関係なく振動します。
※振動のON／OFF切り替えは、オプションモードで設定してください。P18
※アナログコントローラの左スティック、右スティックは使用しません。
※ここで紹介した操作は初期設定の場合です。各ボタンの操作設定はオプションモードで変更できます。P17
※アートギャラリーでの操作方法は、ここで紹介した操作と異なります。P20

# ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すか、もしくは方向キー上下で「GAME START」を選択して●ボタンで決定してください

## 1.モードセレクト画面

方向キー上下で次の中からゲームモードを選び、●ボタンで決定してください。

| | |
|---|---|
| TEAM PLAY | チームバトルのCPU戦モード |
| TEAM VS | チームバトルの2人対戦モード |
| SINGLE PLAY | シングルバトルのCPU戦モード |
| SINGLE VS | シングルバトルの2人対戦モード |
| SURVIVOR | 勝ち抜きタイムアタックモード P13 |
| PRACTICE | 練習専用モード P14 |
| EXIT | タイトル画面に戻る |




## 2.操作モードの選択

方向キー上下左右でキャラクターの操作モードを選び、●ボタンで決定してください。

| | |
|---|---|
| ADVANCED | 上級者向けの操作モード P8・10・11 |
| EXTRA | 初心者向けの操作モード P9・10・11 |

## 3.チームメンバーの選択

使用キャラクターを3人選択します。1人ずつ順に方向キー上下左右で選び、●ボタンで決定していってください。(なお、シングルバトルの場合は使用キャラクターを1人選んだ時点で試合開始です。)

## 4.オーダーの決定

試合に出場する順番を決めます。1人目から順に方向キー上下左右で選び、●ボタンで決定していってください。(なお、出場順はステージごとに変更できます。)

## 5.試合開始!!

### ◆ルーレットチームエディットについて

キャラクター選択時にルーレットを使ってランダムに使用キャラクターを選ぶことができます(サバイバーモードとプラクティスモードは除く)。キャラクター選択画面の時に方向キーで「?」にカーソルを合わせ、●ボタンを押してください。

### ◆途中参加について

CPU戦(サバイバーモードとプラクティスモードは除く)の最中に使っていない側のコントローラのスタートボタンを押すと、2人対戦プレイに切り替わります。

## ◆コンティニューの方法

CPU戦(サバイバーモードとプラクティスモードは除く)に敗れるとコンティニュー画面が表示されます。ゲームを再開したい時は、画面のカウントが0になる前にスタートボタンを押してください。ルーレットが表示されてドラムが回転したら、制限時間内に●ボタンでドラムを停止させ、コンティニューサービスを決定します(△ボタンかタイムオーバーでノーサービス)。なお、サービスの適用はコンティニュー後の1試合のみです（1ラウンドではありません）。

[コンティニューサービスの種類]

| | |
|---|---|
| **ゲージMAXスタート** | パワーストック3つ、もしくはパワーゲージMAXで再開。 |
| **敵体力1／3** | CPU側の体力ゲージが1／3の状態で再開します。(チームバトルではCPU側3体すべてに適用) |
| **CPU難度ダウン** | CPUの難易度をレベル1に下げて再開します。 |
| **次のステージへ** | 無条件で次のステージに進みます。 |
| **攻撃力UP!** | プレイヤー側の攻撃力をアップして再開します。 |
| **CPU側ゲージなし** | CPU側のパワーゲージが使用不可になります。 |

## ◆進行データのバックアップについて

別売のメモリーカードを使ってゲームの進行データをセーブ･ロードできます。プレイステーション本体の電源を入れる前にメモリーカード差込口1にメモリーカードをセットしてください。

**セーブする時は…** ゲームオーバー後のセーブ選択画面の時に、方向キーで「YES」を選び、●ボタンで決定してください。

**ロードする時は…** モードセレクトの後にロード選択画面が表示されたら、方向キーで「YES」を選び、●ボタンで決定してください。

# ▶▶ゲーム画面の見方▶▶




| | |
|---|---|
| A 体力ゲージ | 残りの体力を表します。緑色のゲージはアドヴァンストモード、黄色のゲージはエキストラモードです。なお、エキストラモードでは残り体力が少なくなると、ゲージが点滅状態になり、超必殺技が使えます。 |
| B 使用キャラクター | 現在使っているキャラクターの顔を表示します。 |
| C 他のチームメンバー名 | 戦闘不能キャラクターの名前の表示は暗くなります。 |
| D 残り時間 | 1ラウンドの制限時間。0になると残り体力で勝敗を決定します。 |
| E 操作モード表示 | 使用キャラクターの操作モードを表します。[ADV＝アドヴァンストモード／EX＝エキストラモード] |
| F オーダー表示 | 使用キャラクターの出場順を表します。 |
| G アドヴァンストパワーゲージ | アドヴァンストモードのパワーゲージです。P10 |
| H エキストラパワーゲージ | エキストラモードのパワーゲージです。P10 |

# ▶▶キャラクターの操作説明▶▶

操作は初期設定時で、「→」は方向キーを押す方向、「✕・○・□・△」はボタンの略称です。

## 1.アドヴァンストモードの操作方法

～キャラクターが右向きの場合～

［基本操作］

| | | | |
|---|---|---|---|
| 移動 | ←か→ | | |
| ダッシュ（走り） | すばやく→→ | バックステップ | すばやく←← |
| ジャンプ | ↖か↑か↗（方向キーの押し方で大・中・小の使い分け可能） | | |
| しゃがみ | ↙か↓か↘ | | |
| ガード | 攻撃に対して←（立ちガード）か↙（しゃがみガード） | | |
| パンチ攻撃 | ✕（弱）か□（強） | キック攻撃 | ○（弱）か△（強） |

［特殊操作］

| | |
|---|---|
| 緊急回避（前方） | ✕○同時押し（→＋✕○同時押しも可） |
| 緊急回避（後方） | ←＋✕○同時押し |
| ふっとばし攻撃 | □△同時押し |
| パワーMAX発動 | ✕○□同時押し（パワーストックがある時のみ） |
| ダウン回避 | ダウン直前に✕○同時押し |
| 投げはずし | 通常投げでつかまれた時に←か→＋✕・○・□・△のいずれか |
| 挑発ポーズ | セレクトボタン |
| ガードキャンセル緊急回避（前方） | ガード中に✕○同時押し（→＋✕○同時押しも可） |
| ガードキャンセル緊急回避（後方） | ガード中に←＋✕○同時押し |
| ガードキャンセルふっとばし攻撃 | ガード中に□△同時押し |

※パワーMAX発動、ガードキャンセル緊急回避、ガードキャンセルふっとばし攻撃はパワーストックがないと使えません。

## 2.エキストラモードの操作方法

～キャラクターが右向きの場合～

[基本操作]

| | | | |
|---|---|---|---|
| 移動 | ←か→ | | |
| フロントステップ | すばやく→→ | バックステップ | すばやく←← |
| ジャンプ | ↖か↑か↗(方向キーの押し方で大・中・小の使い分け可能) | | |
| しゃがみ | ↙か↓か↘ | | |
| ガード | 攻撃に対して←(立ちガード)か↙(しゃがみガード) | | |
| パンチ攻撃 | ×(弱)か□(強) | キック攻撃 | ○(弱)か△(強) |

[特殊操作]

| | |
|---|---|
| 攻撃避け | ×○同時押し |
| ふっとばし攻撃 | □△同時押し |
| パワーため | ×○□同時押し(押し続ける) |
| カウンター攻撃 | 攻撃避け中に×・○・□・△のいずれか |
| ダウン回避 | ダウン直前に×○同時押し |
| 挑発ポーズ | セレクトボタン |
| ガードキャンセル緊急回避(前方) | ガード中に×○同時押し(→+×○同時押しも可) |
| ガードキャンセル緊急回避(後方) | ガード中に←+×○同時押し |
| ガードキャンセルふっとばし攻撃 | ガード中に□△同時押し |

※ガードキャンセル緊急回避とガードキャンセルふっとばし攻撃はパワーMAX時でないと使えません。

# 3.パワーゲージシステムについて

アドヴァンストモードとエキストラモードでは、パワーゲージの仕組みが異なります。

### ◆アドヴァンストパワーゲージ

アドヴァンストモードでは、必殺技を出すごとに画面下のパワーゲージが増加し、満タンになるとゲージの横に緑色のポイントが1つ点灯(パワーを1つストック)して、超必殺技が使えるようになります。パワーのストックは最大3つまで可能で、ポイント点灯時に"×○□同時押し"をすると、ポイント1つを消費してキャラクターが一定時間パワーMAX状態になります(パワーMAX発動)。また、パワーMAX発動時にポイントが1つ以上残っていれば、パワーMAX超必殺技が使用可能です。

### ◆エキストラパワーゲージ

エキストラモードでは、"×○□同時押し"を続けると、画面下のパワーゲージが増加していきます(パワーため)。満タンになると、自動的にキャラクターが一定時間パワーMAX状態になり、超必殺技が使えるようになります。さらに、パワーMAX状態に体力ゲージ点滅状態が重なると、パワーMAX超必殺技がくり出せます。

## 4.アドヴァンテージシステムについて

このゲームでは、チームプレイモードもしくはチームVSモードの時に自分のキャラクターが負けると2人目、3人目になるにつれて、相手に対してシステム的に有利になります。アドヴァンストモードの場合はパワーストックの数が最大5つまで増加していき、パワーMAX超必殺技が出しやすくなります。一方、エキストラモードの場合はパワーゲージの長さが短くなってゆき、パワーがためやすくなります。

※オプションモードの「BATTLE CONFIGURATION」で設定変更すれば、アドヴァンテージシステムなしで遊ぶこともできます。 P16

## 5.援護攻撃について

チームバトルで次の条件を満たした時に"✕●■同時押し"をすると、他のチームメンバーが援護攻撃を行います。ただし、メンバー同士の相性によって援護する確率が変化します。

- 使用キャラクターが気絶、または相手のつかみ技を受けている。
- 出場前で待機中のチームメンバーが全滅していない。
- 出場前で待機中のチームメンバーが画面内に見えている。

※メンバーの相性が良い場合は上記の条件で100%の確率で、相性が普通の場合は50%の確率で援護します。相性が悪い場合は条件がどうであれ絶対に援護しません。

# ▶▶対戦ルール▶▶

## 1.チームバトル〈3対3〉の場合

1. 両チームの1人目同士が対戦し、1ラウンド勝負を行います。
2. 決着がついたら敗者は2人目と交代し、勝者はそのまま残って前のラウンドの残り体力を引き継いで戦います。
（勝者の体力は勝利ボーナスとタイムボーナスで若干回復）
3. 先に3人目を倒したチームが試合の勝者となり、次の試合に進みます。

## 2.シングルバトル〈1対1〉の場合

3本勝負で、2本(2ポイント)先取した方が試合の勝者となります。
試合中は、各ラウンドで決着がつくごとに両者ともに全体力を回復して、次のラウンドに進みます。
なお、勝利ポイント数はオプションモードで変更することが可能です。P16

# ▶▶サバイバーモードについて▶▶

このモードはCPU戦のタイムアタックモードです。プレイヤーは使用キャラクター1人を選び、1本の体力ゲージでゲームに登場する全CPUキャラクターを相手に戦い、全員を倒すまでにかかった時間(クリアタイム)を競います。

## 1.サバイバーモードの始め方




モードセレクト画面で「SURVIVOR」を選択・決定した後に、操作モードと使用キャラクターをそれぞれ方向キー上下左右で選び、●ボタンで決定すれば試合開始です。

## 2.サバイバーモードのルールについて

試合はすべて1本勝負で、試合に勝つと体力を若干回復して次の相手と戦います。途中で体力ゲージが0になったら、その時点で負けとなり、コンティニュー画面に切り替わります。続けたい場合はスタートボタンを押してください。

## 3.クリアデータのセーブについて

別売のメモリーカードを使っていれば、クリアした時の成績をセーブできます。セーブ選択表示が出たら、方向キーで「YES」を選び、●ボタンで決定してください。

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS TM

# ▶▶プラクティスモードについて▶▶

モードセレクト画面で「PRACTICE」を選択・決定した後に、操作モード→使用キャラクター→練習相手のキャラクターの順に方向キー上下左右で選び、●ボタンで決定していってください。次にプラクティスメニュー画面が表示されたら、練習相手の状態などを設定変更して練習開始です。なお、このモードは1P側・2P側のどちらからでも始められます。

## 1.プラクティスメニュー画面の操作

方向キー上下で項目を選び、左右で設定変更を行ってください。



| | |
|---|---|
| START | ●ボタンで決定すると練習開始です |
| ACTION | 練習相手の状態をSTAND（立ち）・CROUCH（しゃがみ）・JUMP（ジャンプを繰り返す）の3つから選択できます。 |
| COUNTER | カウンターダメージの有無を設定（ON＝あり／OFF＝なし） |
| ATTACK | 練習相手の攻撃の有無を設定（ON＝あり／OFF＝なし） |
| GUARD | 練習相手の防御の有無を設定。(ON＝あり／OFF＝なし) |
| CHARACTER CHANGE | キャラクター選択画面に切り替わり、キャラクター変更できます。 |
| EXIT | ●ボタンで決定するとモードセレクト画面に戻ります。 |

## 2.その他の注意点

●練習中にスタートボタンを押すと、プラクティスメニュー画面に切り替わります。
●練習中にセレクトボタンで挑発すると、練習相手が前進してきます。

# ▶▶オプションモードについて▶▶

タイトル画面の時に方向キー上下で「OPTION」を選び、●ボタンで決定すると、オプション画面に切り替わります。方向キー上下で項目の選択、左右で設定内容の変更を行ってください。

**DIFFICULTY**

CPUキャラクターの強さを8段階に変更できます。1→8の順に強くなります。

**PLAY TIME**

試合時間をNORMALか∞のどちらかに変更できます。

**STAGE SELECT**

チームVSモードとシングルVSモードでのステージ選択画面の有無を設定できます。
(ON=対戦前にステージ選択が可能／OFF=なし)

**DEMO CUT**

演出デモを省略し、各種セレクト画面を簡略化します。(ON=演出カット／OFF=通常)

**BATTLE CONFIGURATION**

●ボタンで決定すると、バトルコンフィグ画面に切り替わります。P16

**CONTROLLER SET**

●ボタンで決定すると、コントローラセット画面に切り替わります。P17

**SOUND SET**

●ボタンで決定すると、サウンドセット画面に切り替わります。P18

**VIBRATION**

●ボタンで決定すると、バイブレーション画面に切り替わります。P18

**MEMORY CARD**

●ボタンで決定すると、メモリーカード画面に切り替わります。P19

**EXIT**

●ボタンで決定すると、タイトル画面に戻ります。



## 1.バトルコンフィグ

バトルコンフィグ画面ではゲーム中のシステムを変更できます。方向キー上下で項目を選び、左右で設定内容を変更してください。




| | |
|---|---|
| **PLAYER SIDE** | 1Pと2Pどちらかを選択できます。 |
| **LEVEL** | キャラクターの防御値を変更できます。1→8の順に防御値が上がります。 |
| **POWER GAUGE** | ゲーム中のパワーゲージの状態を3種類から選択できます。<br>NORMAL=通常／MAX=パワーストック常に最大数かパワーゲージ常に満タン<br>OFF=パワーゲージ・超必殺技ともに使用不可 |
| **DISP. CUT** | 体力ゲージ・パワーゲージ・残り時間表示をカットすることができます。3つすべてON／OFFで切り替え可能です。 |
| **ADVANTAGE** | アドヴァンテージシステムの有無を設定できます。(ON=あり/OFF=なし) |
| **WINNING POINT** | シングルバトルの勝利ポイント数を1～5ポイントまで変更できます。 |
| **EXIT** | ●ボタンで決定すると、オプション画面に戻ります。 |

## 2.コントローラセット

コントローラセット画面ではコントローラの操作設定を変更できます。まず、キャラクター操作のタイプ選択メニューが表示されますので、1P側・2P側それぞれに方向キー上下で選び、●ボタンで決定してください。




| | |
|---|---|
| NORMAL | L1・L2・R1・R2ボタンを全く使わない操作(初期設定)です。 |
| SIMPLE | L1・L2・R1・R2ボタンそれぞれに特殊操作を割り当てた操作です。ボタン割り当ての基本は次の通りです。<br>R1 ふっとばし攻撃　R2 緊急回避・攻撃避け<br>L1 パワーMAX発動・パワーため　L2 挑発／援護攻撃 |
| SPECIAL | L1・L2・R1・R2ボタンそれぞれに各キャラクターの必殺技を割り当てた操作。必殺技のボタン割り当てについてはP21以降のコマンド表をご覧ください。 |
| EXIT | オプション画面に戻ります。 |

タイプ選択をするとキーセッティングでコントローラのボタンの操作設定を変更できます。方向キー上下で変更したい操作設定を選び、使いたいボタンを押してください。終了後は、方向キー上下で「EXIT」を選び、●ボタンで決定してタイプ選択画面に戻り、そこでさらにタイプ選択メニューの「EXIT」を選択・決定してオプション画面に戻ります。

## 1.サウンドセット

サウンドセット画面では音声出力のモード変更や音量調節が行えます。方向キー上下で項目を選び、左右で設定内容を変更してください。

| | |
|---|---|
| SOUND MODE | テレビの音声出力をモノラルとステレオのどちらかに設定できます。 |
| VOLUME SET | 「BGM」と「S.E(効果音)」の音量をそれぞれに変更できます。 |
| EXIT | ●ボタンで決定するとオプション画面に戻ります。 |




## 2.バイブレーション

バイブレーション画面ではアナログコントローラの振動の有無を設定できます。1P側・2P側それぞれに方向キー上下で項目を選び、左右でON／OFFを切り替えてください。

| | |
|---|---|
| ATTACK VIBRATION | 使用キャラクターの攻撃時に振動させるか否かを設定できます。（ON＝振動あり／OFF＝振動なし） |
| DAMAGE VIBRATION | 使用キャラクターがダメージを受けた時に振動させるか否かを設定できます。（ON＝振動あり／OFF＝振動なし） |
| EXIT | ●ボタンで決定するとオプション画面に戻ります。 |



## 3.メモリーカード

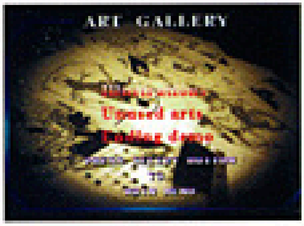
メモリーカード画面ではオプションで変更した設定内容を別売のメモリーカードにセーブ、またはロードできます。方向キー上下で項目を選び、●ボタンで決定してください。




| | |
|---|---|
| DATA LOAD | セーブされているオプションの設定内容をロードします。決定すると画面下に「ロードしますか?」と表示されるので、方向キーで「はい」を選び、●ボタンで決定してください。 |
| DATA SAVE | オプションで変更した設定内容をセーブします。決定すると画面下に「セーブしますか?」と表示されるので、方向キーで「はい」を選び、●ボタンで決定してください。 |
| EXIT | オプション画面に戻ります。 |

# ▶▶アートギャラリーについて▶▶

タイトル画面の時に方向キー上下で「ART　GALLERY」を選び、○ボタンで決定すると、アートギャラリーのモード選択画面が表示されます。方向キー上下で選び、○ボタンで決定してください。なお、セレクトボタンを押せば、タイトル画面に戻ります。




| | |
|---|---|
| Illustrations | スタッフ描き下ろしのイラストを鑑賞できます。 |
| Unused arts | KOF'94～'97までのボツになった設定原画を鑑賞できます。 |
| Ending demo | エンディングに使用したイラストを鑑賞できます。（※） |

## 1.各アートギャラリー画面での操作

| | |
|---|---|
| ×ボタン | 次のグラフィックへ進む |
| ○ボタン | 1つ前のグラフィックへ戻る |
| □ボタン | メニューパネルを消す |
| セレクトボタン | アートギャラリーのモード選択画面に戻る |
| スタートボタン | ゲームスタート |

※「Ending demo」はチームバトルかシングルバトルのCPU戦を1度クリアしてからでないと、モードに入れません。

# キャラクター&必殺技コマンド紹介

## コマンド表中の記号の意味

「➡」…方向キーを押す方向（キャラクターが右向きの場合）
「×・○・□・△・L1・L2・R1・R2」…ボタンの略称
「☆」…超必殺技

## コマンド表を見る時の注意事項

●表中の「一発だし」とは、オプションモードのコントローラセットを「SPECIAL」に設定した場合の操作です。
●コマンド表中のボタン操作はすべて初期設定の場合です。
※ここで紹介するもの以外にも、必殺技が存在します。探してみてください!



草薙 京
94 95 96 97 98

KYO KUSANAGI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 百式・鬼焼き | ➡⬇↘+×か□ | R1 |
| 百拾四式・荒咬み | ⬇↘➡+× | R2 |
| R.E.D.Kick | ⬅⬇↙+○か△ | L1 |
| 百拾五式・毒咬み | ⬇↘➡+□ | L2 |
| ☆裏百八式・大蛇薙 | ⬇↙⬅↙⬇↘➡+×か□ | R1+R2 |
| ☆最終決戦奥義"無式" | ⬇↘➡⬇↘➡+×か□ | L1+L2 |



二階堂 紅丸
94 95 96 97 98

BENIMARU NIKAIDO

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 雷靭拳 | ⬇↘➡+×か□ | R1 |
| 真空片手駒 | ⬇↙⬅+×か□ | R2 |
| 紅丸コレダー | 接近して➡↘⬇↙⬅➡+×か□ | 接近してL1 |
| 反動三段蹴り | ➡↘⬇↙⬅+○か△ | L2 |
| ☆雷光拳 | ⬇↘➡⬇↘➡+×か□ | R1+R2 |
| ☆エレクトリッガー | 接近して(➡↘⬇↙⬅)×2+×か□ | 接近してL1+L2 |





大門　五郎

94 95 96 97 98

GORO DAIMON

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 地雷震 | →↓↘+✕か□ | R1 |
| 天地返し | 接近して →↘↓↙←→+ ✕か □ | 接近して R2 |
| 裏投げ | →↘↓↙←→+○か△ | L1 |
| 超大外刈り | 接近して →↓↘+○か△ | 接近して L2 |
| ☆地獄極楽落とし | 接近して(→↘↓↙←)×2+✕か□ | 接近して R1+R2 |
| ☆嵐の山(根っこ抜き) | 接近して(←↙↓↘→)×2+○か△ | 接近して L1+L2 |

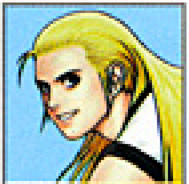


テリー・ボガード

94 95 96 97 98

TERRY BOGARD

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| バーンナックル | ↓↙←+✕か□ | R1 |
| パワーウェイブ | ↓↘→+✕か□ | R2 |
| ライジングタックル | →↓↘+✕か□ | L1 |
| パワーダンク | →↓↘+○か△ | L2 |
| ☆パワーゲイザー | ↓↙←↙→+✕か□ | R1+R2 |
| ☆ハイアングルゲイザー | ↓↘→↓↘→+○か△ | L1+L2 |

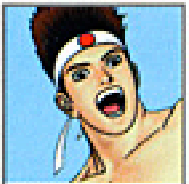


アンディ・ボガード

94 95 96 97 98

ANDY BOGARD

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 斬影拳 | ↙→+✕か□ | R1 |
| 飛翔拳 | ↓↙←+✕か□ | R2 |
| 撃壁背水掌 | 接近して←↙↓↘→+✕か□ | 接近して L1 |
| 昇龍弾 | →↓↘+✕か□ | L2 |
| ☆超裂破弾 | ↓↙←↙↓↘→+○か△ | R1+R2 |
| ☆飛翔流星拳 | ↓↘→↓↘→+✕か□ | L1+L2 |



ジョー・ヒガシ

94 95 96 97 98

JOE HIGASHI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+✕か□ | R1 |
| タイガーキック | →↓↘+○か△ | R2 |
| 黄金のカカト | ↓↙←+○か△ | L1 |
| 爆裂拳 | ✕か□連打 | L2 |
| ☆スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+✕か□ | R1+R2 |
| ☆爆裂ハリケーンタイガーカカト | ↓↘→↘↓↙←+✕か□ | L1+L2 |





リョウ・サカザキ
94 95 96 97 98

RYO SAKAZAKI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 虎煌拳 | ⬇↘➡+✕か□ | R1 |
| 虎砲 | ➡⬇↘+✕か□ | R2 |
| 飛燕疾風脚 | ➡↘⬇↙⬅+○か△ | L1 |
| 極限流連舞拳 | 接近して⬅↙⬇↘➡+✕か□ | 接近して L2 |
| ☆龍虎乱舞 | ⬇↘➡↘⬇↙⬅+✕か□ | R1+R2 |
| ☆覇王翔吼拳 | ➡⬅↙⬇↘➡+✕か□ | L1+L2 |



ロバート・ガルシア
94 95 96 97 98

ROBERT GARCIA

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 龍撃拳 | ⬇↘➡+✕か□ | R1 |
| 飛燕旋風脚 | ➡↘⬇↙⬅+○か△ | R2 |
| 龍斬翔 | ➡⬇↘+○か△ | L1 |
| 極限流連舞脚 | 接近して⬅↙⬇↘➡+○か△ | 接近して L2 |
| ☆龍虎乱舞 | ⬇↘➡↘⬇↙⬅+✕か□ | R1+R2 |
| ☆覇王翔吼拳 | ➡⬅↙⬇↘➡+✕か□ | L1+L2 |



ユリ・サカザキ
94 95 96 97 98

YURI SAKAZAKI

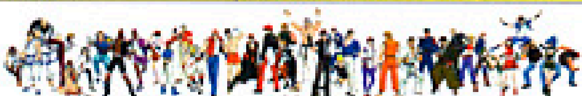
| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 虎煌拳 | ⬇↘➡+✕か□ | R1 |
| 雷煌拳 | ⬇↘➡+○か△ | R2 |
| ユリちょうナックル | ⬇↙⬅+✕か□ | L1 |
| ユリちょう回し蹴り | ⬇↙⬅+○か△ | L2 |
| ☆飛燕鳳凰脚 | ⬇↘➡↘⬇↙⬅+○か△ | R1+R2 |
| ☆覇王翔吼拳 | ➡⬅↙⬇↘➡+✕か□ | L1+L2 |

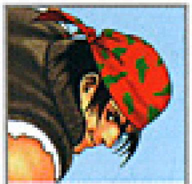


レオナ
94 95 96 97 98

LEONA

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| ムーンスラッシャー | ⬇ため⬆+✕か□ | R1 |
| グランドセイバー | ⬅ため➡+○か△ | R2 |
| Xキャリバー | ⬇ため⬆+○か△ | L1 |
| ボルテックランチャー | ⬅ため➡+✕か□ | L2 |
| ☆Vスラッシャー | 空中で⬇↘➡↘⬇↙⬅+✕か□ | 空中で R1+R2 |
| ☆リボルスパーク | ⬇↙⬅↙⬇↘➡+○か△ | L1+L2 |





ラルフ

94 95 96 97 98

RALF

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| ガトリングアタック | ←ため→+✕か○ | R1 |
| 急降下爆弾パンチ | ↓ため↑+✕か○ | R2 |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 接近して←↙↓↘→+○か△ | 接近してL1 |
| ラルフキック | ←ため→+○か△ | L2 |
| ☆バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←+✕か○ | R1+R2 |
| ☆馬乗りバルカンパンチ | ↓↙←↙↓↘→+○か△ | L1+L2 |



クラーク

94 95 96 97 98

CLARK

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| ナパームストレッチ | →↓↘+✕か○ | R1 |
| ローリングクレイドル | ←↙↓↘→+○ | R2 |
| フランケンシュタイナー | →↓↘+○ | L1 |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 接近して←↙↓↘→+○か△ | 接近してL2 |
| ☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | 接近して(→↘↓↙←)×2+✕か○ | 接近してR1+R2 |
| ☆ランニングスリー | (←↙↓↘→)×2+○か△ | L1+L2 |



麻宮　アテナ

94 95 96 97 98

ATHENA ASAMIYA

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| サイコボールアタック | ↓↙←+✕か○ | R1 |
| フェニックスアロー | 空中で↓↙←+○か△ | 空中でR2 |
| サイコソード | →↓↘+✕か○ | L1 |
| スーパーサイキックスルー | 接近して←↙↓↘→+✕か○ | 接近してL2 |
| ☆シャイニングクリスタルビット | (→↘↓↙←)×2+✕か○ | R1+R2 |
| ☆フェニックスファングアロー | 空中で↓↘→↓↘→+○か△ | 空中でL1+L2 |



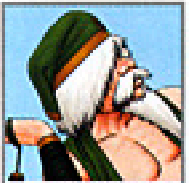
椎　拳崇

94 95 96 97 98

SIE KENSOU

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 超球弾 | ↓↙←+✕か○ | R1 |
| 龍顎砕 | ←↓↙+○か△ | R2 |
| 龍爪撃 | 空中で↓↙←+✕か○ | 空中でL1 |
| 龍連打 | 接近して→↓↘+✕か○(○連打) | 接近してL2 |
| ☆神龍凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←+○ | R1+R2 |
| ☆神龍天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+△ | L1+L2 |





鎮　元斎

94 95 96 97 98

CHIN GENSAI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 瓢箪撃 | ↓↙←+✕か□ | R1 |
| 柳燐蓬莱 | →↓↘+✕か□ | R2 |
| 回転的空突拳 | ←↙↓↘→+○か△ | L1 |
| 望月酔 | ↓↓+○か△ | L2 |
| ☆轟欄炎炮 | ↓↘→↓↘→+✕か□ | R1+R2 |
| ☆轟炎招来 | ↓↘→↘↓↙←+✕か□ | L1+L2 |



神楽　ちづる

94 95 96 97 98

CHIZURU KAGURA

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 百活・天神の理 | →↓↘+✕か□ | R1 |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞 | →↘↓↙←+✕・□・○・△のいずれか | R2 |
| 百八活・玉響の瑟音 | ↓↘→+✕か□ | L1 |
| 弐百拾弐活 乙式・頂門の一針 | ↓↓+✕・□・○・△のいずれか | L2 |
| ☆裏面八拾伍活・零技の礎 | ↓↙←↙↓↘→+✕か□ | R1+R2 |
| ☆裏面壱活・三籟の布陣 | ↓↘→↓↘→+○か△ | L1+L2 |



不知火　舞

94 95 96 97 98

MAI SHIRANUI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| 花蝶扇 | ↓↘→+✕か□ | R1 |
| 龍炎舞 | ↓↙←+✕か□ | R2 |
| ムササビの舞 | ↓ため↑+✕か□(押しっぱなし) | L1(押しっぱなし) |
| 飛翔龍炎陣 | →↓↘+○か△ | L2 |
| ☆超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+○か△ | R1+R2 |
| ☆鳳凰の舞 | ↓↙←↓↙←+✕か□ | L1+L2 |



キング

94 95 96 97 98

KING

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
| --- | --- | --- |
| ベノムストライク | ↓↘→+○か△ | R1 |
| トルネードキック | →↘↓↙←+○か△ | R2 |
| ミラージュキック | →↘↓↙←+✕か□ | L1 |
| サプライズローズ | →↓↘+✕か□ | L2 |
| ☆イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+○か△ | R1+R2 |
| ☆サイレントフラッシュ | ↓↙←↓↙←+○か△ | L1+L2 |



THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS ™



キム・カッファン

94 95 96 97 98

KIM KAPHWAN

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 飛燕斬 | ↓ため↑+○か△ | R1 |
| 半月斬 | ↓↙←+○か△ | R2 |
| 空砂塵 | ↓ため↑+×か□ | L1 |
| 三連撃 | ↓↙←+×か□(3回連続) | L2(3回連続) |
| ☆鳳凰脚 | ↓↙←↙→+○か△ | R1+R2 |
| ☆鳳凰天舞脚 | 空中で↓↘→↘↓↙←+○か△ | 空中でL1+L2 |



チャン・コーハン

94 95 96 97 98

CHANG KOEHAN

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 鉄球粉砕撃 | ←ため→+×か□ | R1 |
| 鉄球飛燕斬 | ↓ため↑+○か△ | R2 |
| 大破壊投げ | 接近して→↘↓↙←→+×か□ | 接近してL1 |
| 鉄球大回転 | ×か□連打 | L2 |
| ☆鉄球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+×か□ | R1+R2 |
| ☆鉄球大圧殺 | ↓↘→↓↘→+×か□ | L1+L2 |



チョイ・ボンゲ

94 95 96 97 98

CHOI BOUNGE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 竜巻疾風斬 | ↓ため↑+×か□ | R1 |
| 飛翔空裂斬 | ↓ため↑+○か△(押しっぱなし) | R2(押しっぱなし) |
| 疾走飛翔斬 | ←ため→+×か□ | L1 |
| 回転飛猿斬 | ↓↙←+×か□ | L2 |
| ☆真!超絶竜巻真空斬 | (→↘↓↙←)×2+×か□ | R1+R2 |
| ☆鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+○か△ | L1+L2 |



山崎　竜二

94 95 96 97 98

RYUJI YAMAZAKI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 蛇使い(上・中・下段) | ↓↙←+×か○か□(ため押し) | R1(上段のみ) |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+○か△ | R2 |
| 裁きの匕首 | →↓↘+×か□ | L1 |
| 爆弾パチキ | 接近して→↘↓↙←→+×か□ | 接近して L2 |
| ☆ギロチン | ↓↘→↓↘→+×か□ | R1+R2 |
| ☆ドリル | 接近して(→↘↓↙←)×2+×か□連打 | 接近してL1+L2 |



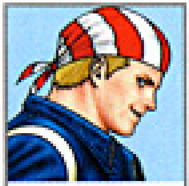


ブルー・マリー

94 95 96 97 98

BLUE MARY

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| M.スパイダー | ↓↘→+×か○ | R1 |
| ストレート・スライサー | ←ため→+□か△ | R2 |
| バーチカル・アロー | →↓↘+□か△ | L1 |
| バックドロップ・リアル | 接近して→↘↓↙←→+×か○ | 接近して L2 |
| ☆M.タイフーン | 接近して(→↘↓↙←)×2+□か△ | 接近して R1+R2 |
| ☆M.スプラッシュローズ | ↓↘→↘↓↙←+×か○ | L1+L2 |



ビリー・カーン

94 95 96 97 98

BILLY KANE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 三節棍中段打ち | ←↙↓↘→+×か○ | R1 |
| 強襲飛翔棍 | →↓↘+□か△ | R2 |
| 旋円殺棍 | →↓↘+×か○ | L1 |
| 火龍追撃棍 | ↓↙←+□ | L2 |
| ☆超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+×か○ | R1+R2 |
| ☆大旋風 | ↓↘→↓↘→+×か○ | L1+L2 |

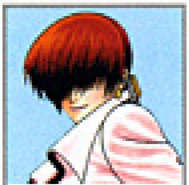


七枷 社

94 95 96 97 98

YASHIRO NANAKASE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| ミサイルマイトバッシュ | →↘↓↙←+×か○ | R1 |
| スレッジハンマー | ↓↙←+□か△ | R2 |
| ジェットカウンター | ←↙↓↘→+×か○ | L1 |
| アッパーデュエル | →↓↘+×か○ | L2 |
| ☆ミリオンバッシュストリーム | ↓↙←↙↓↘→+×か○連打 | R1+R2 |
| ☆ファイナルインパクト | ↓↘→↓↘→+×か○(ため押し) | L1+L2 |



シェルミー

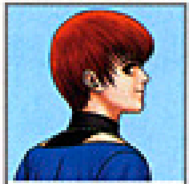
94 95 96 97 98

SHERMIE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| シェルミーホイップ | ↓↙←+×か○ | R1 |
| アクセルスピンキック | ↓↙←+□か△ | R2 |
| シェルミースパイラル | 接近して←↙↓↘→+×か○ | 接近して L1 |
| シェルミーシュート | ←↙↓↘→+□か△ | L2 |
| ☆シェルミーフラッシュ | 接近して(→↘↓↙←)×2+×か○ | 接近して R1+R2 |
| ☆シェルミーカーニバル | 接近して(←↙↓↘→)×2+×か○ | 接近して L1+L2 |



THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS ™

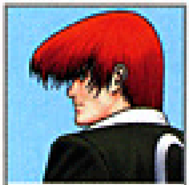


**クリス**

94 95 96 97 98

CHRIS

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| スライドタッチ | ↓↘→+×か□ | R1 |
| ハンティングエア | →↓↘+○か△ | R2 |
| シューティングダンサー・スラスト | →↘↓↙←+×か□ | L1 |
| シューティングダンサー・ステップ | →↘↓↙←+○か△ | L2 |
| ☆ツイスタードライブ | ↓↙←↓↙←+○か△ | R1+R2 |
| ☆チェーンスライドタッチ | ↓↘→↓↘→+×か□ | L1+L2 |



**八神 庵**

94 95 96 97 98

IORI YAGAMI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 百式・鬼焼き | →↓↘+×か□ | R1 |
| 百八式・闇払い | ↓↘→+×か□ | R2 |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | →↘↓↙←+○か△ | L1 |
| 参百拾壱式・爪櫛 | →↓↘+○か△ | L2 |
| ☆禁千弐百拾壱式・八稚女 | ↓↘→↘↓↙←+×か□ | R1+R2 |
| ☆裏百八式・八酒杯 | ↓↙←↙↓↘→+×か□ | L1+L2 |

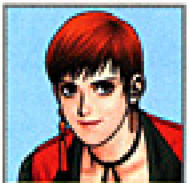


**マチュア**

94 95 96 97 98

MATURE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| メタルマサカー | ↓↙←+○か△ | R1 |
| デスペアー | ↓↘→+×か□ | R2 |
| ディーサイド | ←↙↓↘→+○か△ | L1 |
| エボニーティアーズ | ↓↘→↘↓↙←+×か□ | L2 |
| ☆ヘブンズゲイト | ↓↙←↙↓↘→+○か△ | R1+R2 |
| ☆ノクターナル ライツ | ↓↘→↓↘→+×か□ | L1+L2 |

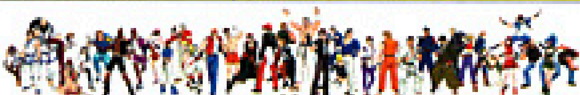


**バイス**

94 95 96 97 98

VICE

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| アウトレイジ | ↓↙←+○か△ | R1 |
| ゴアフェスト | 接近して→↘↓↙←→+×か□ | 接近して R2 |
| ブラックンド | 接近して←↙↓↘→+×か□ | 接近して L1 |
| メイヘム | ↓↙←+×か□ | L2 |
| ☆ネガティブゲイン | 接近して(→↘↓↙←)×2+○か△ | 接近して R1+R2 |
| ☆ウイザリング サーフェス | ↓↘→↓↘→+×か□ | L1+L2 |





ハイデルン

94 95 96 97 98

HEIDERN

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| クロスカッター | ←ため→+×か○ | R1 |
| ムーンスラッシャー | ↓ため↑+×か○ | R2 |
| ネックローリング | ↓ため↑+○か△ | L1 |
| ストームブリンガー | 接近して→↘↓↙←+×か○ | 接近して L2 |
| ☆ファイナルブリンガー | ↓↘→↓↘→+×か○ | R1+R2 |
| ☆ハイデルンエンド | ↓↙←↙↓↘→+○か△ | L1+L2 |



タクマ・サカザキ

94 95 96 97 98

TAKUMA SAKAZAKI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 虎煌拳 | ↓↘→+×か○ | R1 |
| 暫烈拳 | →←→+×か○ | R2 |
| 覇王至高拳 | →←↙↓↘→+×か○ | L1 |
| 猛虎 無頼岩 | ↓↙←+×か○ | L2 |
| ☆龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+×か○ | R1+R2 |
| ☆真・鬼神撃 | 接近して↓↘→↓↘→+×か○ | 接近して L1+L2 |



草薙　柴舟

94 95 96 97 98

SAISHU KUSANAGI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 百八式・闇払い | ↓↘→+×か○ | R1 |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+×か○ | R2 |
| 四百弐拾七式・神懸 | →↘↓↙←+○か△ | L1 |
| 七百弐拾式・炎重 | ↓↙←+×か○(2回連続) | L2(2回連続) |
| ☆裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+×か○ | R1+R2 |
| ☆千百弐拾七式・都牟刈 | ↓↘→↓↘→+×か○ | L1+L2 |



ヘビィ・D!

94 95 96 97 98

HEAVY D!

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| R・S・D | ↓↘→+×か○ | R1 |
| ブラストアッパー | ↓↘→+○か△ | R2 |
| ソウルフラワー | ↓↙←+○か△ | L1 |
| ダッキングコンビネーション | ↓↙←+×か○(2回連続) | L2(2回連続) |
| ☆D・クレイジー | ↓↙←↙↓↘→+×か○ | R1+R2 |
| ☆D・マグナム | ↓↘→↓↘→+×か○ | L1+L2 |



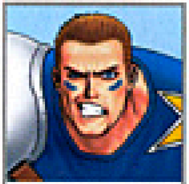


ラッキー・グローバー

94 95 96 97 98

LUCKY GLAUBER

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| デスバウンド | ↓↘→+✕か○ | R1 |
| ラッキービジョン | ↓↘→+○か△ | R2 |
| サイクロンブレイク | ↓↙←+○か△ | L1 |
| デスヒール | →↓↘+○か△ | L2 |
| ☆ヘルバウンド | ↓↘→↓↘→+✕か○ | R1+R2 |
| ☆ラッキードライバー | ↓↘→↓↘→+○か△ | L1+L2 |



ブライアン・バトラー

94 95 96 97 98

BRIAN BATTLER

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| ブライアントルネード | ←↙↓↘→+✕か○ | R1 |
| ハイパータックル | ←↙↓↘→+○か△ | R2 |
| ブライアンハンマー | ↓↙←+✕か○ | L1 |
| ロケットタックル | →↓↘+○か△ | L2 |
| ☆ビッグバンタックル | ↓↘→↓↘→+○か△ | R1+R2 |
| ☆アメリカンスーパーノヴァ | ↓↘→↓↘→+✕か○ | L1+L2 |



ルガール・バーンシュタイン

94 95 96 97 98

RUGAL

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| カイザーウェイブ | →←↙↓↘→+✕か○ | R1 |
| ジェノサイドカッター | →↓↘+○か△ | R2 |
| ダークバリヤー | ↓↘→+○か△ | L1 |
| ゴッドプレス | →↘↓↙←+✕か○ | L2 |
| ☆ギガンテックプレッシャー | ↓↘→↘↓↙←+✕か○ | R1+R2 |
| ☆デッドエンドスクリーマー | ↓↘→↓↘→+○か△ | L1+L2 |



矢吹 真吾

94 95 96 97 98

SHINGO YABUKI

| 必殺技名 | コマンド | 一発だし |
|---|---|---|
| 百式・鬼焼き 未完成 | →↓↘+✕か○ | R1 |
| 百拾四式・荒咬み 未完成 | ↓↘→+✕ | R2 |
| 真吾謹製 オレ式・月肘 | ↓↙←+✕か○ | L1 |
| 真吾謹製 オレ式・鋸研ぎ | 接近して→↓↘+○か△ | 接近してL2 |
| ☆外式・駆け鳳麟 | ↓↘→↓↘→+✕か○ | R1+R2 |
| ☆バーニングSHINGO | ↓↙←↙↓↘→+✕か○ | L1+L2 |



## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。